

**El Juego como Estrategia de Convivencia Escolar: Una Propuesta Lúdica para Niños de  
segundo Grado del Liceo la Pradera - Montería**

Trabajo Presentada para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Sixta Tulia Díaz Vásquez & Miriam Gómez Sánchez

Junio 2018.

Copyright © 2018 por Sixta Tulia Díaz Vásquez & Miriam Gómez Sánchez. Todos los derechos reservados.

## **Resumen**

El proyecto “el juego: una estrategia para aprender a convivir en el entorno escolar en los niños de grado segundo de la institución educativa Liceo La Pradera de la ciudad de Montería, tiene como objetivo general diseñar juegos que sirvan de estrategia para aprender a convivir en el entorno escolar, familiar y social en los niños de grado segundo de la Institución Educativa Liceo La Pradera de la Ciudad de Montería, Córdoba. Para la realización del proyecto se empleó una metodología con un enfoque cualitativo dentro de la línea Pedagogía, Didáctica e Infancia, cuyo eje principal es la Didáctica. Es un tipo de investigación descriptiva, cuyo método es la investigación Acción. La población objeto de estudio de este estudio la conforman 175 niños y niñas de grado segundo; de los cuales se tomó como muestra 70 niños/niñas con edades entre los nueve a diez años. Para efectos de recopilar los datos se emplearon dos técnicas, la encuesta y el Diario de campo. Como cuerpo teórico para dar explicación a los juegos como estrategia para la convivencia escolar se tomaron los planteamientos teóricos de Vygotsky, Acosta, Decroly, Wallon, Wilfred Carr, Gutiérrez, Jiménez, Huizinga, Bolívar, Martínez. Como resultado de la investigación se logró determinar y comprender que los juegos reglados y grupales constituyen una estrategia importante en el aprendizaje de los valores de convivencia, basada en el dialogo y la reflexión. Finalmente, se concluyó que la estrategia diseñada debe ser incluida y desarrollada en las asignaturas de educación física recreación y deportes, educación en valores y artística como expresión de la lúdica.

**Palabras claves:** juegos, convivencia escolar, respeto, tolerancia, solidaridad, trabajo en equipo

### **Abstract**

The project "the game: a strategy to learn to live in the school environment in the second grade children of the educational institution Liceo La Pradera in the city of Monteria, has as a general objective to design games that serve as a strategy to learn to live in the school, family and social environment in the second grade children of the Educational Institution Liceo La Pradera of the City of Monteria, Córdoba. For the realization of the project, a methodology was used with a qualitative approach within the Pedagogy, Didactics and Childhood line, whose main axis is Didactics. It is a type of descriptive research, whose method is the Action research. The population studied in this study is made up of 175 second-grade boys and girls; of which 70 children were taken as sample with ages between nine to ten years. For the purpose of collecting the data, two techniques were used, the survey and the field diary. As theoretical body to explain the games as a strategy for school coexistence were taken the theoretical approaches of Vygotsky, Acosta, Decroly, Wallon, Wilfred Carr, Gutierrez, Jiménez, Huizinga, Bolivar, and Martinez. As a result of the research it was possible to determine and understand that regulated and group games constitute an important strategy in the learning of the values of coexistence, based on dialogue and reflection. Finally, it was concluded that the designed strategy should be included and developed in the subjects of physical education, recreation and sports, education in values and artistic as an expression of play.

**Keywords:** games, school coexistence, respect, tolerance, solidarity, teamwork

## Tabla de contenido

Capítulo I	8
1.1 Planteamiento del problema	8
Capítulo II	13
Marco Teórico-Conceptual y Legal	13
3. Capítulo III	32
Diseño Metodológico	32
4. Propuesta de Intervención	46
5. Conclusiones y recomendaciones	52
Lista de Referencias	54
Anexos	57

**Lista de tablas**

Tabla 1. Grado de participación y diversión en los juegos	37
Tabla 2 Reconocimiento del esfuerzo de los compañeros	37
Tabla 3 Faltas cometidas sin medir consecuencias	38
Tabla 4 Grado de aceptación de los errores del arbitro	39
Tabla 5 Felicitaciones a los ganadores	39
Tabla 6 Actitudes de Burla hacia los rivales o perdedores	40
Tabla 7 Detención del juego en caso de accidente	41
Tabla 8 Respeto por las reglas del juego	42
Tabla 9 Aceptación d los errores de los compañeros	43
Tabla 10 Reconocimiento de los errores sin culpar a los demás	44
Tabla 11 Las faltas en el juego te enojan	45

### **Lista de figuras**

Figura 1 Grado de participación y diversión en los juegos.....	36
Figura 2 Reconocimiento del esfuerzo de los compañeros	37
Figura 3 Faltas cometidas sin medir consecuencias	37
Figura 4 Grado de aceptación de los errores del árbitro	38
Figura 5 Felicitaciones a los ganadores	39
Figura 6 Actitudes de Burla hacia los rivales o perdedores	40
Figura 7 Detención del juego en caso de accidente	40
Figura 8 Respeto por las reglas del juego	41
Figura 9 Aceptación d los errores de los compañeros	42
Figura 10 Reconocimiento de los errores sin culpar a los demás	43
Figura 11 Las faltas en el juego te enojan	44

## Capítulo I

### 1 Planteamiento del Problema

Dentro de la educación inicial de este país está contemplado que los niños y niñas deben aprender a relacionarse y establecer vínculos afectuosos con las personas que hacen parte de su contexto en un ambiente social y cultural. Pero en los últimos años se ha convertido en una necesidad muy grande el inculcar valores a los niños y niñas, pues la sociedad está cambiando de manera negativa (irrespeto a sus maestros, irrespeto por las autoridades, delincuencia, deserción escolar) ya que es muy poco el interés que se otorga al aprendizaje de valores y buenas normas por parte de los educandos llevándolos a tener malos hábitos. Por eso se hace necesario que en las instituciones educadoras se apliquen las herramientas didácticas para que el estudiante pueda adquirir conocimientos que los lleven a tener buenas relaciones con todas las personas que hacen parte de su contexto.

La situación socio-económica de la mayoría de los miembros de esta comunidad educativa se ubica en los niveles de pobreza relativa y algunos de pobreza absoluta. Gran número de estos miembros son desplazados por la violencia y sus ingresos económicos son producto de la economía informal.

Las múltiples relaciones e interacciones que se suscitan a diario en el ambiente escolar, entre los estudiantes de la institución educativa Liceo La Pradera de la ciudad de Montería Departamento de Córdoba, generan situaciones conflictivas que afectan la sana convivencia y el buen ambiente escolar. No es difícil descubrir que en la práctica deportiva, el patio salón y en algunas ocasiones en el aula, se observan relaciones interpersonales conflictivas; en las cuales la



falta de respeto a las normas, a las diferencias individuales y la intolerancia, constituyen el común denominador.

Este tipo de relaciones conflictivas es generalizada al punto que los niños de segundo actúan mostrando debilidades como: no comportarse bien, no compartir, el amor y el respeto, no practican las normas de cortesía como no saludar, no sentarse bien, no pedir permiso, no se dirigen a los demás, muchas veces agreden a sus compañeros y compañeras, les falta reflexionar sobre las acciones que provocan agresión a la integridad de aquellas personas que hacen parte de su contexto (colegio, casa y sociedad.) por lo tanto sin duda alguna los valores de respeto y tolerancia son fundamentales para fortalecer las relaciones interpersonales entre los niños.

Los docentes de grado segundo preocupados por esta situación y por mejorar las competencias ciudadanas para crear un buen ambiente escolar se han dado a la tarea de indagar acerca de cuál es la estrategia que desde la lúdica contribuya a mejorar las relaciones interpersonales de los niños y niñas para tener un ambiente escolar donde prime la convivencia pacífica y el respeto por las diferencias individuales.

De acuerdo a lo anterior, este trabajo investigativo centra su interés en las estrategias didácticas, en el fortalecimiento del respeto y la tolerancia como factores claves para las relaciones interpersonales y de convivencia pacífica en el grado segundo de la Institución Educativa Liceo La Pradera.

Es así como surge el siguiente interrogante: ¿Cómo el juego puede transformarse en una estrategia para aprender a convivir en el entorno escolar en los niños de grado segundo de la Institución Educativa Liceo La Pradera de la Ciudad de Montería, Córdoba?

Para dar respuesta a este interrogante, se han planteado los siguientes objetivos:

- Diseñar juegos que sirvan de estrategia para aprender a convivir en el entorno escolar, familiar y social en los niños de grado segundo de la Institución Educativa Liceo La Pradera de la Ciudad de Montería, Córdoba.

Una vez planteado el objetivo general se procedió a formular los siguientes objetivos específicos:

- Determinar si el juego como estrategia lúdica, contribuye a la convivencia escolar de los niños y niñas del grado Segundo de la Institución Educativa liceo la Pradera.
- Comprender como el juego fortalece los valores de respeto y tolerancia para mejorar el ambiente familiar y social.
- Diseñar una propuesta de intervención que basada en el juego contribuya al fortalecimiento del valor de respeto y la tolerancia para la convivencia escolar.

Por otra parte la realización de este proyecto se justifica por las siguientes razones:

Partiendo del hecho que el juego es un elemento de vital importancia que permite fortalecer y potenciar de manera agradable y expectante las estrategias pedagógicas y didácticas que se desarrollan en los procesos de enseñanza-aprendizaje; y que puede propiciar el desarrollo de las actitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas. Se ha propuesto el juego como una estrategia capaz de desarrollar y fomentar el respeto y la convivencia en diferentes ambientes: escolar, familiar y social.

El objetivo del PEI de la institución educativa Liceo La Pradera es desarrollar los procesos de aprendizaje, de convivencia, de gestión y de administración, para lograr el cumplimiento de las metas establecidas, mediante la implementación de estrategias que favorezcan la toma de conciencia educativa para mejorar el ambiente escolar con esfuerzo y trabajo. Por tal razón, se hace necesario determinar estrategias pedagógicas pertinentes a la aplicación de la lúdica y el juego que contribuya a fortalecer la práctica de valores de respeto y tolerancia ya que éstos juegan un papel importante en la convivencia escolar y la formación integral de los niños y niñas.

De igual forma, este proyecto es relevante por el impacto social que tiene por cuanto los infantes demostrarían un cambio de actitud en sus relaciones interpersonales con sus compañeros. Así mismo, el entorno social en donde habitan los estudiantes y en sus hogares poniendo en práctica las buenas relaciones a través de los valores (respeto y tolerancia) que se vayan desarrollando. En consecuencia se resolverían problemas existentes en la actualidad tales como falta de respeto, egoísmo, intolerancia, falta de solidaridad, de responsabilidad entre otros.

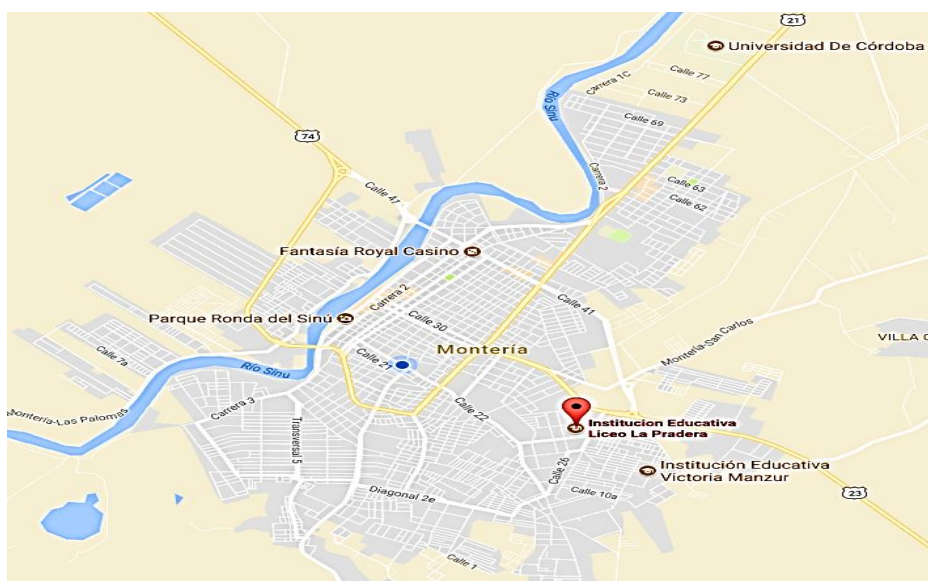
Además de lo anterior, el proyecto permitirá determinar estrategias para la formación de valores a través de la lúdica la cual es inherente al ser humano, esto se lograra a través de las actividades que se realicen integrando el juego. Así mismo, las estrategias que se determinen en este proyecto pueden servir como punto de referencia para proponer otros procesos investigativos donde los docentes puedan hacer un mejor uso de estrategias lúdico-didácticos mejorando su proceso docente y así incrementando la calidad de vida del grado segundo que hace parte de la institución ya que es de vital importancia educar para obtener unos seres humanos justos, libres, responsables y que ayuden al prójimo tal como lo resalta la organización mundial la UNESCO (2001).

Finalmente, nuestra realidad educativa en la institución, en la que los diversos factores influyen en un comportamiento negativo de los alumnos por falta de orientación y acompañamiento es que se pretende difundir una cultura practica de valores para mejor las condiciones de autoestima y de convivencia de los estudiantes a través de la práctica de valores como el respeto y la tolerancia.

## Capítulo II

### 2. Marco Teórico

El contexto donde se lleva a cabo esta investigación lo constituye la Institución Educativa Liceo la Pradera, es una institución de carácter oficial, ubicada en el Barrio que lleva sumismo nombre en la Calle 23 carrera 27 No. 27 – 28 en la parte oriental del perímetro urbano de la ciudad de Montería, departamento de Córdoba, limita al norte con la primera etapa del Barrio La Pradera, al sur con las Manzanas 130 y 136 de la Etapa 12 al Oeste con las Manzanas 148 de la Etapa 12 y al Oeste con la zona comunal, atiende estudiantes en las tres jornadas escolares, pertenecientes a estratos 0, 1, 2 y 3. (PEI, Institución Educativa Liceo La Pradera; 2017).



*Fuente Tomada de:* <https://www.google.com.co/maps/place/Institucion+Educativa+Liceo+La+Pradera>

La Institución Educativa Liceo la Pradera ofrece los siguientes niveles: Preescolar, Básica Primaria, Básica secundaria y media con jornadas diurnas y sabatina. La infraestructura física de la Institución cuenta con 32 aulas distribuidas en cuatro bloques de los cuales cuatro pertenecen al nivel preescolar las demás prestan servicios a los ciclos básica primaria y media (sede

principal). Además cuenta con dos subsedes, el Alivio y Fundadores comunitarios en las cuales se ofrecen los ciclos de preescolar y básica primaria respectivamente. Una biblioteca que se encuentra ubicada en un espacio muy reducido, poco iluminado y su dotación de libro es deficiente; cuatro unidades sanitarias para estudiantes (dos de hombre dos de mujeres), las dos últimas construidas y puestas al servicio en el 2008, al igual que un polideportivo que permite hoy la prestación de un mejor servicio a toda la comunidad estudiantil; un aula múltiple la cual es utilizada para la realización de actos cívicos y culturales. Cuenta con 3.300 estudiantes en las tres jornadas un personal, 106 docentes, 9 directivos docentes, 9 empleados administrativos y 2 de servicios generales.(PEI, I.E. Liceo La Pradera, 2017).

Después de realizar una indagación bibliográfica del presente proyecto es pertinente indicar que se encontraron algunos trabajos de grado que hacen referencia a la importancia de fortalecer los valores por medio de estrategias pedagógicas fundamentadas en el juego. A continuación se relacionan.

Para iniciar, se destaca la investigación realizada por María Yolanda Amaya & Clara Amórtegui Prieto, cuyo nombre es **“Acciones Lúdicas para el Fortalecimiento de la Habilidad Social de Resolución de Conflictos”**. Fundación Universitaria los Libertadores en Bogotá (2016), cuyo objetivo es el desarrollo de habilidades sociales y resolución de conflictos por medio de la implementación de estrategias lúdicas como el modelado, observación de situaciones, juegos de memoria, creación de canciones entre otros, integrando a estudiantes, docentes y padres de familia, debido a que por medio de la investigación se pudo constatar que los niños estudiantes de grado primero G del colegio Agustiniiano Ciudad Salitre de la localidad

de Fontibón de la ciudad de Bogotá carecían de habilidades sociales que les permitiera solucionar conflictos. Dicha investigación tuvo como resultado la observación, el análisis, y fortalecimiento de acciones propias de las habilidades sociales por parte de los estudiantes, padres y docentes.

Lo anterior cobra importancia teniendo en cuenta que evidencia la importancia de la implementación de acciones lúdicas para fortalecer o cambiar aspectos propios del desarrollo personal y colectivo de los seres humanos.

Por otro lado, también está el trabajo realizado por Alexander Linares Ramírez & Leonardo Arias García, el cual tiene por título **“Estrategias lúdicas para hacer del tiempo libre un espacio de formación en valores”** Institución Universitaria los Libertadores, Bogotá (2016), el cual se llevó a cabo con los jóvenes de la institución educativa Instituto Mistrató, el cual tiene planteado como objetivo es hacer del tiempo libre un espacio para la formación de valores, mostrando que la convivencia escolar puede ser mejorada, fortaleciendo las relaciones interpersonales, emocionales y afectivas, todo esto por medio de novedosas propuestas de juego teniendo como prioridad los valores, pues los autores de ese trabajo consideran que son de gran influencia en la construcción del proyecto de vida. Este se comprobó por medio de una serie de actividades lúdicas y deportivas desarrolladas en el tiempo libre, en la que los participantes debieron interactuar con sus compañeros, basados en las normas de convivencia.

El trabajo anterior se referencia, teniendo en cuenta que hace uso de actividades lúdicas como el juego para fortalecer las relaciones interpersonales, además de tener como prioridad el fomento de los valores en los jóvenes en pro de dejar una huella importante en sus vidas.

De igual forma, está el trabajo de investigación realizado por Fany Marledy Alvear Galindez & Doris Yulieth Alvear Galindez, Fundación Universitaria Los Libertadores (2016), cuyo título es **“Fortalezco La Vivencia De Valores Desde El Trabajo Pedagógico Escolar”**, realizado con los estudiantes de la Escuela Rural Mixta Buena Vista, sede de la Institución Escuela Normal Superior Santa Clara, el cual tiene como objetivo el fortalecimiento de los valores humanos a través del diseño de estrategias pedagógicas que fortalezcan la vivencia de los valores en los estudiantes, en donde se implementaron actividades como el dibujo, la pintura, la escritura de manera individual y en grupo especialmente con los padres de familia, con el fin de asumir la planeación de actividades que generen espacios en donde los niños puedan compartir e integrarse con su familia.

En otras palabras, se muestra la importancia de formular propuestas que conlleven al mejoramiento de la vivencia de los valores por medio de actividades lúdicas como el juego que además pueda integrar a otros actores educativos como la familia.

También es importante destacar, el proyecto de intervención realizado por María del Rosario Arzuaga Altamiranda, Mónica García Urbina, Aura Yanet Ribón Ruiz, Sandra Sepúlveda Pardo, Fundación Universitaria Los Libertadores (2015), el cual lleva por título



**“Una Propuesta Metodológica Basada En Actividades Lúdico Pedagógicas Para Aportar Al Fortalecimiento De La Formación En Valores De Las Niñas Y Niños Del Grado Jardín Del Colegio Nicolás Buenaventura I.E.D De Bogotá”.** El cual fue realizado por que a través de la observación se pudo constatar la falta de valores en la formación de los niños y niñas del grado jardín, el plantea como objetivo *“Determinar el impacto de la implementación de una propuesta metodológica basada en actividades lúdicas pedagógicas en el fortalecimiento de la formación en valores”*, obteniendo como resultado la formulación de una propuesta que consta de cuatro talleres lúdicos pedagógicos enfocados a estudiantes, docentes y padres de familia.

El trabajo de investigación expuesto anteriormente, hace alusión a la importancia de la formación en valores desde temprana edad con la intención de influenciar la sociedad de manera positiva, implementando actividades innovadoras y creativas propias para cada edad.

Además, de los trabajos anteriores, cabe exponer el proyecto de investigación elaborado por Elizabeth Betancourt, Emilia Guazaquillo y Luz Marina Millán Polanía el cual tiene por nombre **“La lúdica: herramienta para fortalecer los valores”** Universidad Los Libertadores (2016) llevado a cabo en la Institución Educativa Técnica Comercial Litecom, del Municipio de Jamundí, teniendo como objetivo la implementación de estrategias lúdicas y pedagógicas diseñadas para contribuir al fortalecimiento de los valores del respeto responsabilidad y autoestima y así mejorar la actitud de los estudiantes, para esto se llevaron a cabo una serie de actividades lúdicas que favoreció el fortalecimiento de los valores mencionados y el rendimiento académico, así como la implementación de otros escenarios pedagógicos.

Es interesante ver como en la investigación referida anteriormente, se le da una importancia a la lúdica en el proceso de enseñanza como un instrumento que aporta y ayuda a encontrar respuestas a los diferentes cambios e interrogantes propios de la evolución de la sociedad.

También se toma como referente la investigación realizada por Reinaldo Valentín González González (2015). **Significados Que Le Atribuyen Los Maestros De La Enseñanza Preescolar A La Educación Artística Y Sus Cuatro Modalidades Como Herramienta Lúdico Didáctica Para La Formación Humanista En Las Instituciones Educativas Antonio Nariño (Sede), Cdi El Dorado Y Gimnasio Unicor, Montería Córdoba Colombia**, la cual analiza algunos significados atribuidos por los maestros de la enseñanza preescolar a la Educación Artística y sus cuatro modalidades del arte: (Música, Pintura, Teatro y Danza), como una herramienta lúdico didáctica existente para la formación humanista, logrado a través de la planificación, elaboración, y orientación de clases que posibilitan el desarrollo de personas integrales.

Es atractiva la forma en que muestran la lúdica como la principal herramienta que facilita el proceso educativo, implementando el arte para el desarrollo multidimensional de los niños y niñas y en este caso, la formación de valores.

En este orden de ideas, se exponen algunas las teorías que explican y sirven de análisis y apoyo a las diferentes situaciones que se presentan en el ambiente escolar referidos a la lúdica, el juego, los valores.

El fundamento teórico de esta investigación encuentra aportes importantes en la Teoría Sociocultural de Vygotsky, (1978) quien sostiene que:

Los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social: van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida. Agrega que aquellas actividades que se realizan de forma compartida permiten a los niños interiorizar las estructuras de pensamiento y comportamentales de la sociedad que les rodea, apropiándose de ellas. (p. 28).

Este aporte es importante por cuanto toca el aspecto social del estudiante; las interacciones que se producen en el juego, representan esas actividades compartidas que propician las relaciones entre los niños y niñas, quienes establecen reglas de comportamiento para hacer parte del juego.

La dimensión lúdica del ser humano reflejada en el juego es una estrategia en la construcción de valores para la convivencia pacífica. No cabe duda que una propuesta pedagógica desarrollada al interior del grado segundo de primaria y dirigida a toda la comunidad educativa constituye un avance significativo en el mejoramiento del ambiente escolar.

En el niño, el juego es más libre y específicamente vinculado con una lógica interna que subyace al juego mismo, éste se enmarca como una actividad que permite la interacción y el intercambio de ideas, suscita en el hombre sentimientos y emociones jamás experimentadas, ayuda a dialogar, proponer, concertar y crear, y volver a crear no obedece a lógicas internas rígidas, sino más bien, a un proceso libre, creativo, abiertamente escogido para satisfacer la autorrealización humana (Acosta, 2009, p. 45).

Estas apreciaciones de Acosta destacan la relación que existe entre el juego y las emociones. Esto es importante, por cuanto el juego está cargados de dos elementos: interacción y emoción.

Con relación al juego empleado como estrategia en los procesos de aprendizaje, Decroly (2001) afirma:

El juego no solo son emociones e interacciones; es una actividad que tiene rasgos importantes como la dimensión espiritual. En tal sentido se debe entender el juego como la posibilidad de encontrarse consigo mismo. Como se ve, el juego se ha entrecruzado desde tiempo atrás a lo pedagógico. Ha llegado a constituir todo un movimiento de renovación en procura de centrar el interés del niño y permitir, en él, el desarrollo de la imaginación, la creatividad, la participación y representación del mundo, entre otros. Decroly (citado por Martínez, 2009 p.48).

Al respecto conviene decir que el juego no solo es una actividad física donde se derrocha energía y se aleja de la realidad. El juego tiene un alcance que va más allá, de la simple actividad física y placentera. El juego es una herramienta y un espacio de interacción social, de

imaginación y creatividad. En mi opinión el juego trasciende todas las esferas de la vida, tocando otras dimensiones distintas a la corporal.

Wallon (1962) afirma que el juego es un escenario de interacción y cumplimiento de reglas libremente convenidas, donde el respeto y la tolerancia hacen posible la convivencia y el placer de jugar y recrearse. En este orden de ideas, el juego contribuye al desarrollo corporal, cognitivo, social y cultural de los individuos. Es el escenario propicio donde se puede representar la realidad objetiva bajo reglas y normas que le imprimen un carácter social; donde el respeto y el acatamiento de las reglas enseña que existen límites en los actos de las personas. El juego es por consiguiente, un espacio donde se pueden enseñar y aprender normas y reglas que moldean nuestras actitudes y comportamientos.

A este respecto, Le Boulh (citado por Martínez, 2009) piensa que “un juego es educativo cuando trasmite el desarrollo de sus aptitudes motrices y psicomotrices, en relación con los aspectos afectivos, cognitivos y sociales de su personalidad”. (p.55) Visto de esta manera no solo se trata de una formación por conocimientos (técnica, fundamentos individuales, táctica, etc.) sino, también de aptitudes que configuren en el desarrollo integral del niño y que le ayuden a formarse como persona. (Seirullo, 1995, p.55).

Para Ruiz (1995) cuando se trata de examinar el juego como parte de nuestra dimensión afectiva y emocional, no debe reducirse al simple movimiento corporal y mecánico; debe constituirse en el punto de partida para que los estudiantes puedan superar las diferencias y

respetarlas como sucede en la vida cotidiana. De acuerdo con lo planteado por este autor conviene decir que el juego no es solo movimiento y derroche de energía; es también una actividad donde se contraponen puntos de vista diferentes, emociones y retos, como resultado de la competencia; los cuales deben ser canalizados por las reglas del juego.

Interesante el postulado de Wilfred Carr, (1996) al afirmar que las prácticas educativas, como toda actividad humana “práctica”, “realizan valores” en su mismo hacer, los valores no sólo se persiguen, se concretan en el desarrollo mismo de la práctica. Lo cierto es que toda actividad que implique interacción con otros se constituye en un espacio importante donde se ponen en juego nuestros sentimientos y emociones, nuestros principios y valores. En tal sentido el juego es una estrategia que dirigida a la formación integral de la persona puede convertirse en un espacio de aprendizaje y fortalecimiento de la escala de valores. Wilfred Carr (citado por Gutiérrez, 1996; p.53)

Según Gutiérrez (1996):

Las concepciones del deporte referidas a la adquisición de valores y al desarrollo de actitudes sociales encuentra su máxima expresión en las premisas de Gutiérrez Sanmartín (1995), al afirmar que: “el deporte es un contexto de alto potencial educativo para la adquisición de valores y desarrollo de actitudes socialmente necesarias”. De modo que desde el juego, se pueden enseñar estrategias, habilidades básicas, coordinación, y respeto a las normas, habilidades para debatir, dialogar, concertar y participar. Además, el juego fomenta los intereses propios a los del grupo; y, mal utilizado, el juego puede fomentar la vanidad personal, el deseo codicioso de victoria, y el odio a los rivales (p.50).

De acuerdo con Gutiérrez, (1995) para educar en valores el juego debe plantearse de forma que potencie el dialogo, la participación, el respeto y la aceptación por las diferencias individuales, aprovechar las situaciones de juego para trabajar las habilidades sociales destinadas a favorecer el respeto y la tolerancia para la convivencia; aprovechar el fracaso como elemento educativo. (p.42).

Llegado a este punto es importante conocer algunos conceptos de algunos autores de lo que es el juego, el respeto, la convivencia, la lúdica, entre otros.

Para Huizinga: “El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser otro modo que en la vida real. El juego es el origen de la cultura”. Desde esta perspectiva el juego constituye una estrategia importante en la formación de valores por cuanto establece compromisos y normas para interactuar lo cual conlleva a que se respeten las reglas y se interioricen las normas de convivencias del contexto socio-cultural.

Según lo planteado Por Huizinga se debe promover el juego en los ambientes escolares, familiar y social. Específicamente en la escuela como principal estrategia de aprendizaje para despertar el interés, la participación, la convivencia. Es importante aclarar que para este fin, se debe tener en cuenta la aplicación acertada de una metodología que permita la libertad, la tolerancia, el respeto y la creatividad mediante un juego planificado, en el que haya claridad en

sus objetivos, reglas de juego, y utilización de los espacios y materiales, teniendo en cuenta las capacidades que se quieren potenciar.

La Unesco (1980) considera “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales” (p.17).

Es evidente que el deporte tiene variedad de connotaciones y acepciones, pero para los fines de este estudio son importantes aquellos planteamientos que asumen el juego como la oportunidad de construir valores de respeto y convivencia.

Asimismo, es trascendental exponer el soporte legal que tiene la educación en valores en este país, es por esto que se exponen a continuación leyes y artículos que la respaldan.

El marco legal del presente proyecto de investigación está sustentado en la Constitución Política de 1991 en algunos artículos que hacen referencia a la evaluación de la educación. En la misma Carta Política en el artículo 67, y a través del Ministerio de Educación Nacional, se establece los fines para el cumplimiento de los objetivos y metas de la educación y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos.



Del mismo modo, en el artículo 92; relacionado con la formación del educando se establece que la educación debe favorecer el pleno desarrollo de la personalidad del educando, dar acceso a la cultura, al logro del conocimiento científico y técnico y a la formación de valores éticos, estéticos, morales, ciudadanos y religiosos, que le faciliten la realización de una actividad útil para el desarrollo socioeconómico del país.

En este sentido el educador tiene la tarea de orientar en los establecimientos educativos, un proceso de formación, enseñanza y aprendizaje de acuerdo con las expectativas sociales, culturales, éticas y morales de la familia y la sociedad.

Dentro de este marco ha de considerarse la ley 115, de 1994 también llamada le ley general de Educación de Colombia, donde fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad de sus derechos y de sus deberes. Esta Ley en su artículo quinto establece los fines educativos de conformidad con lo dispuesto en el artículo 67 de la constitución política. Allí se plantea explícitamente que la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

- Pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.
- La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos.

Habría que decir también que el artículo 13 trata de los objetivos comunes de todos los niveles. Agrega que es objetivo primordial de todos y cada uno de los niveles Educativos el desarrollo integral de los educandos mediante acciones estructuradas encaminadas: proporcionar una sólida formación ética y moral, y fomentar la práctica del respeto a los derechos humanos; y fomentar en la institución educativa, prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios y valores de la participación y organización ciudadana y estimular la autonomía y la responsabilidad.

Con relación a la formación ética y moral en el artículo 25 se promoverá en el establecimiento educativo a través del currículo, de los contenidos académicos pertinentes, del ambiente, del comportamiento honesto de directivos, educadores, y personal administrativo, de la aplicación recta y justa de las normas de la institución, y demás mecanismos que contemple el Proyecto Educativo Institucional.

Dentro del proceso investigativo del presente trabajo, han cobrado gran relevancia ciertos conceptos que es pertinente describir brevemente.

Con relación al juego visto desde el punto de lo social, Raimundo Dinello (2007) afirma que el juego es el acto social del impulso lúdico que se transforma en actividad, ingeniosidad y placer. Es de esperarse que el juego representa una dinámica para los aprendizajes y la socialización del individuo.

También vale la pena destacar la actividad lúdica como un vehículo de transmisión de los valores dominantes de una sociedad. Roger Caillois (1967) afirma que los juegos practicados por la mayoría de un grupo social identifican la forma de ser, sus características y comportamientos. Igualmente, el juego conlleva a fortalecer las relaciones afectivas puesto que en la medida que se expresa lo que se piensa y lo que se siente, en medio de un ambiente de respeto y de sana convivencia, promueve el fortalecimiento de la autoestima y el afecto hacia los demás, como uno de los aprendizajes más importantes del ser humano.

En este orden de ideas, es necesario establecer relaciones afectivas sólidas que lleven a una mejor convivencia en el ámbito educativo mediante la aplicación adecuada de juegos a los procesos de aprendizaje, en los que se interactúa, comparte y socializa, siguiendo normas para generar espacios de aprendizaje y sana convivencia. De esta manera se le otorga un lugar protagónico al juego dentro de la educación, fomentando una cultura de paz y de formación en valores.

Llegado a este punto, Bolívar (1998), expresa que la lúdica es una dimensión del desarrollo humano y por lo tanto, es tan importante como las dimensiones cognitiva, física o psicológica. Es un factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, pudiendo afirmarse que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica, corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar; y por lo tanto, a ambientes que bloqueen o limiten la expresión lúdica corresponden personas con carencias significativas en el desarrollo humano, tanto así como si se reprime la sexualidad o el conocimiento.

No obstante los valores tienen una gran trascendencia en la sociedad moderna. Los esquemas y estereotipos, sin ellos es completamente imposible la formación de valores. Siendo así las cosas los valores *“Los valores siempre han estado ahí donde vive, crea y se expresa el ser humano individual o colectivamente, son su símbolo más definitorio; han estado siempre en la práctica y en el pensamiento educativos y se convierten en objeto específico y prioritario de atención intelectual y ética en los periodos de crisis y de cambio sociocultural profundo.”* (Barba, 2005).

Continuando con el juego le permite al niño expresarse libremente en su mundo, y se sumerge con placer en este momento lúdico que para él es lo más importante. El docente en este caso debe percibir el momento creativo del niño para enriquecerlo, sin imponer reglas, sino “conciliar” y llegar a mutuos acuerdos con el niño. Así, el juego puede ser una herramienta didáctica para el docente, y con la cual, puede desarrollar en el niño capacidades cognitivas como la observación, el análisis de situaciones y la solución de problemas, con el desarrollo de propuestas creativas que surgen en el espacio y tiempo del juego, introduciendo los valores y la tradiciones de un pueblo.

Es así entonces como el juego como estrategia de aprendizaje va a generar la asimilación de contenidos que el docente debe planificar de acuerdo al nivel de desarrollo del niño y al manejo de la transversalidad para crear nuevos aprendizajes, interrelacionando y enriqueciendo el saber con otras disciplinas, donde al niño no se le fragmente el conocimiento y aprenda a disfrutar aprendiendo.

En lo que concierne al concepto de Lúdica, se tiene que decir que Bolívar (1998), afirma que la lúdica es una dimensión del desarrollo humano y por lo tanto, es tan importante como las dimensiones cognitiva, física o psicológica. Es un factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, pudiendo afirmarse que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica, corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar; y por lo tanto, a ambientes que bloqueen o limiten la expresión lúdica corresponden personas con carencias significativas en el desarrollo humano, tanto así como si se reprime la sexualidad o el conocimiento.

Con relación al valor de respeto la Dra. Sara Saborido (2017) en un artículo publicado en el Diario Las Américas, explica que el respeto es uno de los valores más importantes que debemos cultivar desde el hogar y la escuela, con nuestra familia, amigos y todas las personas que están alrededor. Es la base sobre la que se sustentan las relaciones entre las personas y, por tanto, es esencial para que exista una sana convivencia y para que haya armonía dentro de la comunidad.

En tal sentido el respeto es un valor que aparece en cualquier relación social e interpersonal. En el ámbito escolar se manifiesta cuando todos los miembros de la comunidad educativa aceptan las reglas y normas acordadas en el manual de convivencia. Es aquí donde el juego como expresión de la dimensión humana se constituye en una estrategia para el fomento de la tolerancia y la convivencia pacífica.

Por su parte, el Ministerio de Educación Nacional define la convivencia escolar como la construcción de un modo de relación entre las personas de una comunidad, sustentada en el respeto mutuo y en la solidaridad recíproca, expresada en la interrelación armoniosa y sin violencia entre

los diferentes actores y estamentos de la Comunidad Educativa.

Tiene un enfoque eminentemente formativo. Se deben enseñar y aprender una suma de conocimientos, habilidades y valores que permiten poner en práctica el vivir en paz y armonía con otros, porque es la base para el ejercicio de la ciudadanía. En la escolaridad, estos aprendizajes están establecidos tanto en los Objetivos Fundamentales Transversales como en los Objetivos Fundamentales Verticales.

De modo que un ambiente escolar positivo crea relaciones de convivencia pacífica, aporta a la permanencia de los niños, niñas y adolescentes en la escuela, mejora los desempeños académicos y previene situaciones como los embarazos tempranos no deseados, la vinculación laboral temprana, y otras situaciones que limitan su desarrollo integral y ejercicio pleno de sus derechos.

Según Aguiló (s.f), (Citado por Saval, s.f) Dice que la tolerancia se conoce como el respeto y al mismo tiempo implica la apreciación hacia las diferencias de los demás, teniendo la capacidad de aceptar las múltiples personalidades y el actuar del prójimo. De modo que la tolerancia contribuye a solucionar problemas e impedir violencias físicas y psicológicas.

Para Martínez (2012), (Citado por Martin, s.f) comenta que la tolerancia en un contexto educativo es primordial ya que el comportamiento original del niño es que todos giren en torno a él, por lo tanto no nace tolerante, y no saben enfrentar situaciones de discusión, lo cual genera conflictos y conlleva a golpes entre alumnos. Por lo que es necesario implementar la tolerancia

en el proceso de aprendizaje, esto les favorece a que tengan una incorporación adecuada en un grupo o equipo.

El valor de la tolerancia es de gran importancia aplicarlo en el ámbito escolar ya que esto favorece a la relación entre alumnos y maestros, haciendo que el ambiente sea de respeto, logrando una buena convivencia. Al implementar la tolerancia ayuda a reducir el bullying de manera en que los alumnos acepten las diferencias de los demás.

## Capítulo III

### 3. Diseño Metodológico

Este proyecto se inscribe dentro del enfoque cualitativo por cuanto trata de interpretar y comprender a partir de lo que dicen y hacen los niños y niñas de la institución Liceo la Pradera, entendido el ambiente escolar como el escenario social y cultural donde se forman como personas. El propósito de este estudio será proporcionar una metodología de investigación que permita comprender las relaciones interpersonales que se suscitan al interior del ambiente escolar y la manera como la lúdica expresada mediante el juego puede mejorar esta interacción a partir del fortalecimiento de los valores de respeto y tolerancia. (Taylor y Bogdan, 1984).

El estudio se inscribe dentro de la línea Pedagogía, Didáctica e Infancia dentro de la línea cuyo eje es la didáctica. Esta línea pretende crear directrices que orienten y garanticen el buen funcionamiento de los proyectos de intervención para garantizar la claridad y pertinencia en proceso de acompañamiento y orientación al estudiante

El tipo de investigación es descriptivo porque tiene la intención de describir situaciones y eventos que se manifiestan al interior de las instituciones educativas en las interacciones que establecen los estudiantes dentro y fuera del aula de clase. De esta manera se trata de responder a las preguntas de cómo suceden estas relaciones; y cómo se manifiestan en el ambiente escolar. También buscará especificar las actitudes, comportamientos y hábitos que asumen los niños en su contexto escolar.



El método que se empleará es la investigación Acción. Proviene del autor Kurt Lewis y fue utilizado por primera vez en 1944. El termino investigación-acción hace referencia a una amplia gama de estrategias realizadas para mejorar el sistema educativo y social. Por su parte, Lewin (1946) contempla la necesidad de la investigación, de la acción y de la formación como tres elementos esenciales para el desarrollo profesional. Los tres vértices del ángulo deben permanecer unidos en beneficio de sus tres componentes.

Para Kemmis y McTaggart (1988), los principales beneficios de la investigación-acción son la mejora de la práctica, la comprensión de la práctica y la mejora de la situación en la que tiene lugar la práctica. La investigación acción se propone mejorar la educación a través del cambio y aprender a partir de las consecuencias de los cambios.

El proyecto comprenderá básicamente cuatro fases que permiten realizar un diagnóstico, formular la pregunta problema, la ejecución para mejorar la situación y la evaluación para corroborar los resultados y confrontarlos.

La primera fase que se desarrollará a partir de la situación del entorno escolar, se hará un análisis de las relaciones interpersonales frente a los valores de respeto y tolerancia para la sana convivencia y se determina la prioridad de una de ellas para convertirla en el aspecto que se quiere mejorar a partir del desarrollo del proyecto.

La segunda fase es la de Formulación: en esta segunda fase se desarrollan los temas, a partir de establecer los objetivos, la justificación y el método que se empleará.

La tercera fase de Ejecución: se trata de aportar al mejoramiento de una situación problemática. Se considera que mediante una acción pedagógica organizada y metódica, se pueda conseguir un estado de mejoramiento. En dicho proceso se articulan esfuerzos, recursos y participación de otras instituciones, del estado de la comunidad en general.

Por último, la fase 4 donde se evalúan los resultados esperados y su impacto en el entorno social. Estos resultados aportarán elementos importantes para nuevas formulaciones de proyectos o para valorar el impacto del proyecto desarrollado.

La población objeto de estudio son los 175 niños y niñas del grado segundo de la Institución Educativa Liceo La Pradera. Los niños y niñas se encuentran distribuidos en 5 grupos cada uno con 35 niños aproximadamente. Los tres primeros grupos están conformados por solo niñas y los dos últimos por niños. Se tomará como muestra dos grupos uno con niñas y el otro con niños, por lo que la muestra asciende a 70 niños y niñas aproximadamente. Estos niños y niñas se encuentran entre los 9 a 10 años, pertenecientes a estratos uno y dos, residenciados en barrios cercanos a la Institución.

Entre los instrumentos para la recolección de la información; al igual que las técnicas utilizadas para recolectarla, se corresponden con el tipo de investigación, el enfoque, la metodología que se emplean en estudios cualitativos y descriptivos.

El primer instrumento en la realización del proyecto lo constituye la observación (No participante), y la encuesta. Estos instrumentos son los medios materiales que se emplearán para la recolección de los datos. Estos son: el cuestionario y el Diario de Campo.

La encuesta es el segundo instrumento que se requiere. Esta técnica se utilizará porque esta proporciona información necesaria y suficiente para la investigación, se sabe que la encuesta es una técnica de investigación que consiste en una interrogación verbal o escrita que se les realiza a las personas con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación. El instrumento es el cuestionario que permite indagar por los actores educativos con relación a la metodología, aprendizajes, productos, de este grupo profesional. (Ver anexo A).

Finalmente, el Diario de Campo: es un instrumento utilizado por los investigadores para registrar aquellos hechos susceptibles de ser interpretados. En este sentido, es una herramienta que permite sistematizar las experiencias para luego analizar los resultados. (Ver anexo B).

Una vez recopilada la información los datos obtenidos serán tratados estadísticamente, agrupándolos, estableciendo categorías y asignándoles valores, para al final tabular y analizarlos por medio software que permite realizar una interpretación y un análisis de las variables en estudio.

Las categorías se relacionan en el siguiente cuadro:

<b>Categorías</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Indicadores</b>
<b>El Juego:</b> estrategia lúdica para aprender a convivir en el ambiente escolar	Diversión  Esfuerzo    Juego limpio	Participación y se recreación  Esfuerzo, Voluntad; actitud.  Faltas VS beneficios Aceptación de errores Felicitación a los ganadores Burla a los rivales Prioriza el estado de los rivales
<b>Convivencia escolar</b> Relación entre las personas de una comunidad, sustentada en el respeto mutuo, la tolerancia y en la solidaridad recíproca, expresada en la interrelación armoniosa y sin violencia entre los diferentes actores y estamentos de la Comunidad Educativa.	Respeto a las normas  Tolerancia  Solidaridad	Valora y acepta normas Acata las normas Cuidado por material  Acepta errores Acepta el grupo al que pertenece Apoyo a compañeros
<b>Entorno escolar</b> Es el espacio educativo donde el estudiante aprende a convivir con todos los miembros de la comunidad educativa	Relaciones Socio-afectivas    Emocional   Comportamientos	Actitud agresiva Apoya y anima a compañeros  Valora y respeta superioridad del rival.  Reconoce propios errores Se enfada con frecuencia Controla sus reacciones

Construcción propia

A continuación se hace una interpretación breve de los datos obtenidos de la encuesta aplicada a los niños y niñas de la institución educativa Liceo La Pradera de la ciudad de Montería:

Tabla 1 Grado de participación y diversión en los juegos

Pregunta	SI	NO	TOTAL %
¿Cuándo participas en juegos y actividades deportivas te diviertes?	96%	4%	100%

Fuente encuesta aplicada a niños y niñas de grado segundo de la institución educativa Liceo La Pradera de Montería.



Figura 1 Grado de participación y diversión

Según la encuesta el grado de participación y diversión (96%) en los niños es bastante significativo, lo que indica que el juego es una estrategia que permite la motivación y la participación de los niños en el proceso de aprendizaje de los valores de convivencia

Tabla 2 Reconocimiento del esfuerzo de los compañeros

Pregunta	SI	NO	TOTAL %
¿Cuándo estás haciendo una tarea o jugando te esfuerzas y reconoces el esfuerzo de tus compañeros?	43%	57%	100%

Fuente encuesta aplicada a niños y niñas de grado segundo de la institución educativa Liceo La Pradera de Montería



Figura 2 Reconocimiento del esfuerzo de los compañeros

La mitad de los niños encuestados manifestaron que no reconocen el esfuerzo de los compañeros. Esto indica que la capacidad para aceptar la derrota no está dentro de las percepciones de los niños: situación que lo puede colocar en una actitud poco amigable y conflictiva.

Tabla 3 Faltas cometidas sin medir consecuencias

Pregunta	SI	NO	TOTAL %
¿Cometes faltas para ganar el juego sin importar las consecuencias?	58%	42%	100%

Fuente encuesta aplicada a niños y niñas de grado segundo de la institución educativa Liceo La Pradera de Montería



Figura 3 Faltas cometidas sin medir consecuencias

Tabla 4 Grado de aceptación de los errores del arbitro

Pregunta	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca
¿Cuándo el árbitro se equivoca aceptas los errores?	17%	22%	39%	18%	4%

Fuente encuesta aplicada a niños y niñas de grado segundo de la institución educativa Liceo La Pradera de Montería

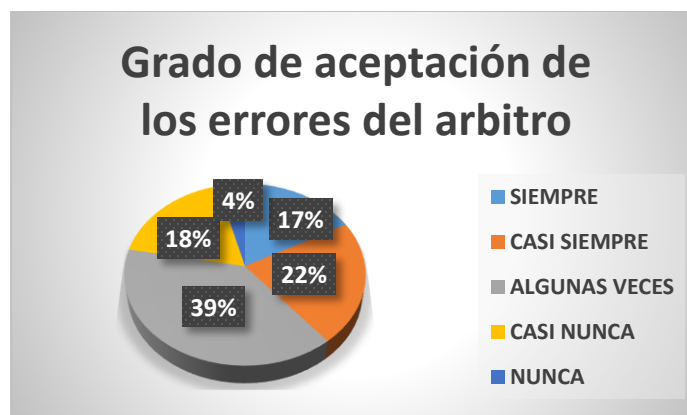


Figura 4 Grado de aceptación de los errores del arbitro

Existe una fuerte tendencia por parte de los niños y niñas del grado segundo de esta institución a aceptar los errores de los árbitros. Sin embargo, hay escepticismo del 39% y del 17% al afirmar que algunas veces y nunca. Lo anterior significa que la mayoría no admiten los errores de los árbitros lo que puede generar descontentos entre los jugadores y el árbitro.

Tabla 5 Felicitaciones a los ganadores

Pregunta	SI	NO	TOTAL %
¿Aunque pierdas siempre felicitas a los ganadores?	23%	77%	100%

Fuente encuesta aplicada a niños y niñas de grado segundo de la institución educativa Liceo La Pradera de Montería



Figuran 5 Felicitaciones a los ganadores

El 77% refleja el Ego de todo niño de su edad. Es decir, los niños no aceptan la derrota y siempre quieren ganar. Esta actitud egoísta hace que su comportamiento dentro del grupo sea de rivalidad y un tano hostil. Aquí es donde el juego tiene que examinarse como un espacio o relación donde interactúan personas que están unidas por vínculos afectivos creados por el juego. Estas actitudes se reflejan en relaciones interpersonales conflictivas y de hecho en la convivencia escolar.

Tabla 6 Actitudes de Burla hacia los rivales o perdedores

Pregunta	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca
¿Cuándo ganas te burlas de los rivales o perdedores?	0%	2%	7%	11%	80%

Fuente encuesta aplicada a niños y niñas de grado segundo de la institución educativa Liceo La Pradera de Montería

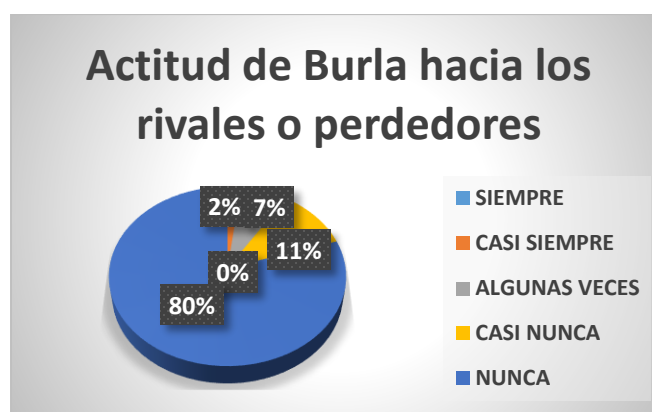


Figura 6 actitudes de Burla hacia los rivales o perdedores

En su mayoría los niños no acostumbran a asumir actitudes burlescas hacia sus adversarios; por lo que en este sentido presentan actitudes positivas en el mejoramiento de las relaciones interpersonales y la sana convivencia en el entorno escolar.



Tabla 7 Detención del juego en caso de accidente

Pregunta	SI	NO	TOTAL %
¿Si ocurre un accidente o lesión del contrario detienes el juego para que lo atiendan?	64%	36%	100%

Fuente encuesta aplicada a niños y niñas de grado segundo de la institución educativa Liceo La Pradera de Montería



Figura 7 Detención del juego en caso de accidente

Con relación a detener el juego por lesión del contrario el 64% de los niños y niñas demostraron una actitud prolija frente a la convivencia escolar. Sin embargo, un grueso número de niños no lo comparten.

Tabla 8 Respeto por las reglas del juego

Pregunta	SI	NO	TOTAL %
¿Respetas las reglas del juego y tratas de no incumplirlas?	76%	24%	100%

Fuente encuesta aplicada a niños y niñas de grado segundo de la institución educativa Liceo La Pradera de Montería



Figura 8 Respeto por las reglas del juego

La mayoría de los niños y niñas cumplen las reglas de juego. Pero también es cierto que cuando el juego cobra su máxima intensidad es cuando algunos niños aun conociendo las reglas no las tienen en cuenta. Esto es comprensible si se tiene en cuenta que necesitan control sobre sus emociones. En canto a las normas de convivencia se refleja algunos comportamientos que adquiridos en sus hogares porque en la escuela observan un buen comportamiento. Cuando estos niños se someten a las presiones del juego es cuando se presenta el caso que no cumplen las normas.

Tabla 9 Aceptación d los errores de los compañeros

Pregunta	SI	NO	TOTAL %
¿Acepta los errores de los compañeros cometidos durante el juego?	39%	61%	100%

Fuente encuesta aplicada a niños y niñas de grado segundo de la institución educativa Liceo La Pradera de Montería



Figura 9 Aceptación de los errores de los compañeros

Como se evidencia en la encuesta y en los juegos realizados los niños aceptan muy poco los errores de los compañeros al punto que han llegado a las agresiones contra el compañero. Esto sugiere que el niño tiene poca tolerancia y no respeta las diferencias individuales. Estos son comportamientos que afectan significativamente la convivencia escolar.

Tabla 10 Reconocimiento de los errores sin culpar a los demás

Pregunta	SI	NO	TOTAL %
¿Reconoces tus propios errores sin culpar a los demás de tus fallos?	53%	47%	100%

Fuente encuesta aplicada a niños y niñas de grado segundo de la institución educativa Liceo La Pradera de Montería



Figura 10 Reconocimiento de los errores sin culpar a los demás

Con relación a reconocer los propios errores la situación se presenta bastante equilibrada en el sentido de encontrarse que el 53% admiten reconocerlo. Sin embargo, en los juegos realizados la observación demuestra que los niños aceptan los errores una vez se dialoga con ellos. Esto es importante porque el dialogo es un factor fundamental para la convivencia escolar.

Tabla 11 Las faltas en el juego te enojan

Pregunta	SI	NO	TOTAL %
¿Siempre que te cometen una falta en el juego te enfadas?	41%	59%	100%

Fuente encuesta aplicada a niños y niñas de grado segundo de la institución educativa Liceo La Pradera de Montería



Figura 11 las faltas en el juego te enojan

Como se aprecia en la figura existen opiniones divididas en cuanto al enojo que se siente durante el juego cuando le cometen una falta. Esta situación está íntimamente relacionada con la tolerancia por lo que se han incluido juegos donde se trabaja con este valor. También está relacionado con el respeto a las normas y reglas del juego grupal.

## Capítulo 4

### Propuesta de intervención

#### “Jugando juntos aprendemos a convivir”

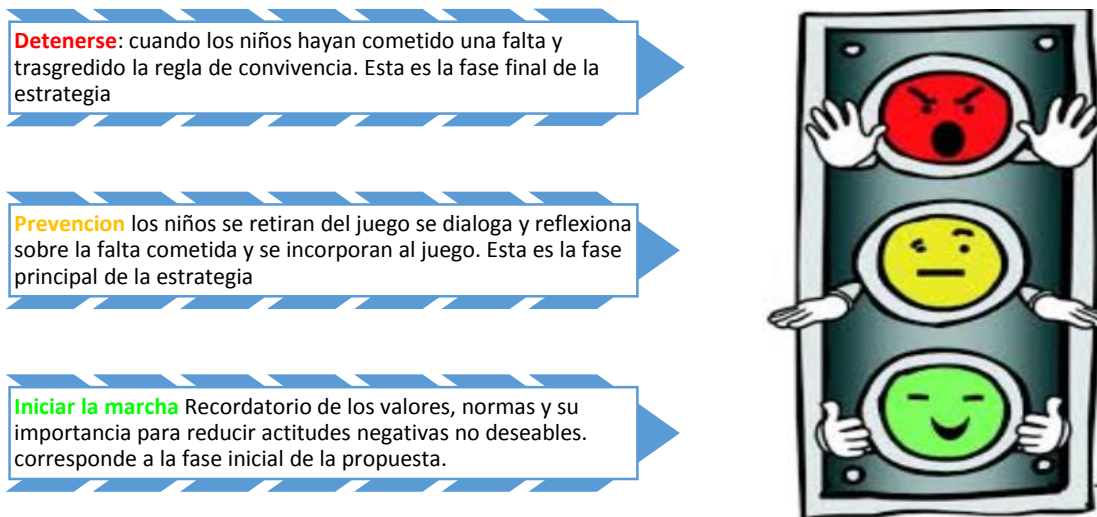


Figura Semáforo de la convivencia escolar

- **Descripción**

La propuesta de intervención consta de seis sesiones incluidas en tres fases, en las que se incluyen juegos tradicionales y grupales. Esta propuesta de intervención pedagógica se desarrollará en el segundo semestre del año 2018 con los niños de grado segundo de primaria y tendrá una duración de siete semanas incluyendo la de evaluación de la propuesta. Esta incluye los valores principales de la convivencia: solidaridad, compañerismo y trabajo en equipo; juegos que han sido modificados y adaptados con el propósito de orientar a los niños y niñas en los valores de convivencia. La forma de trabajar con los niños y niñas será mediante el semáforo de la convivencia escolar que contiene tres caritas que indican y orientan la dinámica del juego. La estrategia permitirá dar explicaciones y reflexiones de cada sesión, que no superará 10 ó 20 minutos.

Se trata de aprovechar la Educación en valores y la educación Física recreación y deportes como espacios o escenarios, donde el juego es una estrategia para fomentar el respeto, la tolerancia, la solidaridad y el trabajo en equipo. Se pretende que niños/niñas a través de las relaciones interpersonales que tienen lugar en los juegos reglados y grupales puedan aprender a convivir juntos en el ambiente escolar.

- **Justificación**

Esta propuesta se justifica partiendo de la siguiente afirmación de Prat y Soler: “El juego, la actividad física y el deporte son o mejor, pueden ser, unas herramientas privilegiadas para la educación en valores por diferentes motivos: su carácter vivencial y lúdico, el potencial de cooperación y superación que conllevan, la cantidad de interacciones personales que generan, la presencia constante de conflicto, etc”. (Prat, M y Soler, S: 2002: 2)

Los juegos reglados y grupales constituyen una estrategia didáctica importante que pueden contribuir en la mejora de la convivencia escolar. Si bien es cierto el juego propicia el desarrollo de competencias ciudadanas y fomenta los valores de respeto, solidaridad, compañerismo y trabajo en equipo.

- **Objetivos**

- Participar y divertirse en equipo para alcanzar objetivos comunes en la realización de juegos tradicionales y populares.
- Respetar las reglas para la mejora de la convivencia escolar.
- Generar relaciones afectivas positivas entre los niños y niñas.

- Reflexionar sobre la participación y el rol en los distintos juegos.
- **Estrategias y actividades (Esquema de la Propuesta)**



Las estrategias y las actividades lúdicas (juegos grupales y reglados) están fundamentadas en el dialogo y la reflexión sobre los valores de convivencia (respeto, tolerancia, trabajo en equipo, cooperación solidaridad). Se establecerá un diálogo a partir de cualquier actuación conflicto o agresión o actitud negativa por parte de un niño o niña que precise ser corregida. La reflexión de las actuaciones o situaciones conflictivas constituyen el punto de partida para fomentar los valores.

La forma como se llevaran a cabo estos juegos en cada sesión está basada en el aprendizaje significativo a través de la puesta en marcha de los juegos. El procedimiento a seguir será en un principio basada en el mando directo para dar la información de los juegos y sus reglas. El siguiente paso será que los niños y niñas deberán participar activamente en los juegos,

respetando las normas de éstos y el docente será un mediador y observador en caso que necesite intervenir.

Las sesiones seguirán la siguiente dinámica:

**a. Fase inicial:** Recordatorio de los valores, normas y su importancia para reducir actitudes negativas no deseables. Se corresponde con el color Verde del semáforo de la convivencia escolar e indica que se inicia el juego, no se han cometido faltas y que todo transcurre en absoluta normalidad.

Explicación de los juegos que se van a realizar y las reglas de éstos. También se les explicará la finalidad del juego.

Formación de los equipos de juego.

**b. Fase principal:** Práctica de los juegos y el docente recoge información en una rúbrica previamente elaborada. Si ocurre en el transcurso de los juegos cualquier conflicto los niños/as implicados se retiran del juego y reflexionan acerca de lo ocurrido, cuando pasamos al siguiente juego se incorporan otra vez. Corresponde al color Amarillo del semáforo de la convivencia escolar.

**c. Fase final:** Diálogo y reflexión del desarrollo de la sesión y solución de posibles conflictos, aquí los niños/as implicados en un conflicto o incumplimiento de las reglas del juego tienen la oportunidad de aclarar lo ocurrido y de dar una solución positiva de mejora de su actuación. Corresponde al color Rojo del semáforo de la convivencia escolar. Se reúnen todos los niños con el profesor y se dialoga y reflexiona sobre la actuación de cada uno en el juego.



Vale la pena advertir que en cada uno de los juegos habrá un semáforo que encenderá la luz de acuerdo a lo explicado anteriormente. El profesor tendrá un pito para arbitrar los juegos y encenderá la luz correspondiente de acuerdo a la situación que se presente.

- **Contenidos**

- ✓ Sesión 1. ¡Participamos y nos divertimos!
- ✓ Sesión 2. ¡Jugamos todos!
- ✓ Sesión 3. ¡Formamos equipos!
- ✓ Sesión 4. ¡Respetamos las reglas!
- ✓ Sesión 5. ¡Somos solidarios y tolerantes
- ✓ Sesión 6. ¡Reflexionamos Juntos

Las sesiones están explicadas en el anexo A.

- **Responsables**

Docentes de segundo grado de la Institución educativa Liceo la Pradera de la ciudad de Montería.

- **Beneficiarios**

La propuesta de intervención va dirigida a los niños y niñas de grado segundo de primaria; está conformado por 70 niños y niñas. Es un grupo de niños/as que con mucha frecuencia discuten y cualquier actuación es motivo de enfrentamiento entre ellos, por lo que se hace necesario que el docente tenga que mediar entre ellos.

- **Recursos: (humanos, técnicos, didácticos, etc.)**

Los recursos humanos lo constituyen los niños y niñas de grado segundo de la Institución educativa Liceo la Pradera de la ciudad de Montería. Dos docentes responsables de los dos grupos.

Los recursos técnicos y didácticos se definen en cada juego los cuales llevan explícitos las reglas y los materiales empleados.(ver anexo c)

- **Evaluación y seguimiento**

La evaluación está dada según lo dispuesto en el Decreto 1290 de 2009, donde se especifican los criterios de evaluación en el área de Educación ética y valores. Entre estos criterios se destacan asumir una actitud crítica solidaria, respetuosa y tolerante ante las posibles situaciones conflictivas surgidas y también demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros.

Será una evaluación continua y formativa. Será continua ya que recopila información durante el proceso de enseñanza y práctica de los niños/as. Será formativa porque se hará mediante reflexiones después de cada sesión y durante el desarrollo de cada sesión se completará una rúbrica que ayudará a acerca de la adquisición de los aprendizajes.

## Capítulo 5

### Conclusiones y recomendaciones

El desarrollo del proyecto y el diseño de la propuesta constituyen una experiencia significativa en nuestra práctica pedagógica. Es una manera diferente de abordar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Es examinar el quehacer pedagógico desde otra perspectiva totalmente distinta a lo que veníamos haciendo rutinariamente en clase. Esta propuesta nos permitió comprender que el juego es una estrategia lúdica que no solo fomenta los valores y normas de convivencia; sino que también crea un vínculo afectivo entre los profesores y los niños. Fue un punto de encuentro después de tantos años de estar cerca a nuestros estudiantes; pero más cerca de sus deseos, aspiraciones, actitudes y comportamientos.

Un aspecto interesante es que aprendimos a elaborar una propuesta de manera diferente. Descubrimos que el juego además, de motivar y de ser de mucho interés para los niños; también es una importante estrategia para aprender, comunicarnos con ellos, reflexionar, compartir, recrearnos y lo más importante nos ayuda a estar juntos y convivir pacíficamente con los demás.

Aprendimos que el juego no debe faltar en nuestra planeación; desaprendimos que el juego no solo es un derroche de energía y movimiento del cuerpo. El juego va más allá. Es una expresión de nuestras emociones, sentimientos, de nuestros hábitos y nuestra cultura. El juego es un acto donde se conjuga intensidad, emociones, valores y se aprende a respetar las diferencias individuales, donde nos equivocamos y aceptamos nuestros errores como una oportunidad para

aprender. Es convivir, aunque seamos adversarios, es reconocer nuestras habilidades y la de los contrarios. Por todo lo dicho anteriormente el juego es un factor de desarrollo de la personalidad; es un lazo que une las diferencias; es una dimensión importante para educar en la emocionalidad.

Las recomendaciones van dirigidas a los administrativos, padres de familia y docentes:

A los administrativos apoyar las iniciativas de las nuevas estrategias diseñadas e implementadas por los docentes, con el fin de generar espacios tanto físicos como en el plan de estudios a través de proyectos de aula en las áreas de educación física, artística y educación en valores.

A los padres de familia, jugar con sus hijos para crear lazos afectivos más fuertes; propiciar el dialogo y la reflexión como mecanismo de convivencia. Reafirmar los valores de respeto, tolerancia, solidaridad para que los niños vivencien tanto en el contexto escolar como en el hogar la práctica de los valores.

A los docentes, desarrollar estrategias lúdicas y juegos en sus prácticas pedagógicas; desarrollar la dimensión lúdica como las demás. Incluir en los proyectos de aula de cada asignatura actividades lúdicas que mediante el juego generen espacios para el aprendizaje, el desarrollo de las inteligencias, la creatividad, la comunicación y las relaciones interpersonales

como reflejo de las competencias ciudadanas como parte fundamental en el desarrollo de los estudiantes.

### Lista de referencias

Acosta (2009). La educación para la democracia en valores: Eficacia, Realidad transformada. En Revista Corporeizando, Volumen 1, número 3, 2009. pp. 46 Artículos Estudiantes 46-57

Alvear,F&Alvear,D (2016) Fortalezco la vivencia de valores desde el trabajoPedagógico escolar (Trabajo para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica),fundación universitaria los libertadores. Popayán- Cauca.

Amaya,M, &Amórtegui,C (2016)Acciones Lúdicas para el Fortalecimiento de la Habilidad Social de Resolución de Conflictos (Trabajo Presentado Para Obtener El Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica) Fundación Universitaria los Libertadores,Bogotá.

Arzuaga, Altamiranda. García, Ribón. &Ruíz,S (2015)Una propuesta metodológica basada en actividades lúdico pedagógicas para aportar al fortalecimiento de la formación en valores de las niñas y niños del grado jardín del colegio Nicolás buenaventura I.E.D. De Bogotá. (Trabajo de Investigación para optar al título de Especialista en Pedagogía de laLúdica)Fundación Universitaria Los Libertadores. Bogotá.

Barba,B. (2005). Educación y valores: una búsqueda para construir la convivencia. *Revista mexicana de investigación educativa*, pp.9-14.

Betancourt.E, Guazaquillo.E&Millan.L (2016) La Lúdica: Herramienta Para Fortalecer Los Valores (Trabajo De Grado Para Optar Al Título De Especialista En: Pedagogía De La Lúdica)

Bonilla, C. B. (1998). Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía. In Memorias VII Congreso Nacional de Educación Física y Recreación.

Cabrera V. (2012). Teoría Humanista. Recuperado en <http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/repertorio/article/view/5898>

Chaux, E., Lleras, J., & Velásquez, A. M. (2012). *Competencias ciudadanas: de los estándares al aula*.

Díaz, S. (2011). Juego, arte y belleza: Deleuze y la "Ludosofía". A Parte Rei: revista de filosofía, (75), 11.

González. R (2015) Significados Que Le Atribuyen Los Maestros De La Enseñanza Preescolar A La Educación Artística Y Sus Cuatro Modalidades Como Herramienta Lúdico Didáctica Para La Formación Humanista En Las Instituciones Educativas Antonio Nariño (Sede), Cdi El Dorado Y Gimnasio Unicor, Montería Córdoba Colombia.

Gonzales, R (2012) Las cuatro modalidades del arte.

Gutiérrez, M. D. (2004). La bondad del juego, pero... Escuela Abierta, 7.

Gutiérrez, M. (1996). “¿Por qué no utilizar la actividad física y el deporte como transmisor de valores sociales y personales?”. *Revista Española de Educación Física y Deportes*. Vol. 3. N° 1. p. 40-42.

Huizinga, Johan (1972). «2». *Homo Ludens*. Alianza Editorial. p. 47.

Le Boulch, Jean (1961). Boceto de un método racional y experimental de educación física. En Dossier E P S *Revue Education Physique et sport*.

Linares, A. & Arias, L (2016) Estrategias lúdicas para hacer del tiempo libre un espacio de formación en valores (Trabajo de grado para optar al título de especialista en Pedagogía de la Lúdica) Institución Universitaria los Libertadores. Bogotá.

Martínez Rodríguez, M. Á. (1999). El enfoque sociocultural en el estudio del desarrollo y la educación. REDIE. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 1(1).

Martínez (2009) La educación para la democracia en valores: Eficacia, Realidad transformada. .p.48.

Martín, J. (s.f). La Tolerancia En la escuela. Recuperado en <http://cbitjesusmartinleon.blogspot.mx/2011/04/la-tolerancia-en-la-escuela.html>

Ruiz, L. (1995). Competencia motriz. Elementos para comprender el aprendizaje motor en Educación Física escolar. Madrid: Gymnos Editorial.



Prat, M & Soler, S. (2002). Las posibilidades del juego, la actividad física y el deporte para la mejora de la convivencia. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado* vol.5 (2) Recuperado el 3 de Junio, 2015 de [http://www.researchgate.net/publication/39630399\\_Las\\_posibilidadesdel\\_juego\\_la\\_actividad\\_fsi\\_ca\\_y\\_el\\_deporte\\_para\\_la\\_mejora\\_de\\_la\\_convivencia](http://www.researchgate.net/publication/39630399_Las_posibilidadesdel_juego_la_actividad_fsi_ca_y_el_deporte_para_la_mejora_de_la_convivencia)

Saborido, Sara, (2017). Los valores del respeto. En Diario de las Américas. Consultado en <https://www.diariolasamericas.com/opinion/los-valores-del-respeto-n4136753>. Noviembre 10 de 2017.

Saval, E. (s.f). Una cultura de la tolerancia. Recuperado en <http://www.leonismoargentino.com.ar/INST302.htm>

Seirullo, F. (1995). Valores educativos del deporte en la iniciación deportiva y el deporte escolar. Barcelona: Inde.

Velásquez, J. D. (2008). *Ambientes lúdicos de aprendizaje: diseño y operación*. Trillas.

Vygotsky, L.S (1978) Pensamiento y Lenguaje. Buenos Aires, Argentina. La Pléyade 1978.

Wallon.(1962), México: Asociación Oaxaqueña de Psicología A.C. En [http://www.conductitlan.net/henry\\_wallon.ppt](http://www.conductitlan.net/henry_wallon.ppt)

## **ANEXO A**

### **Juegos grupales reglados de convivencia**

#### **Sesión 1. ¡Participamos y nos divertimos!**

##### **PUZLE**

##### **Materiales**

4 juegos de puzzles gigantes formados por las letras del abecedario; 4 ficheros con las fotocopias de las piezas del puzzle (letras); 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D).

##### **Objetivo**

Conseguir entre todo el grupo armar el puzzle o, en su defecto, el mayor número de piezas correlativas.

##### **Distribución**

Todos los grupos se colocarán en hilera a la altura de su pivote de salida.

##### **Desarrollo**

El primer participante tendrá en su mano el fichero con las fotocopias de las piezas del puzzle, ordenadas de la A a Z. Cuando se marque el inicio del juego, observará la fotocopia de la primera pieza (letra A), dejando a la vista la fotocopia de la siguiente pieza (B) para el siguiente participante, y correrá a buscar la pieza en la caja que tiene enfrente; cuando la encuentre, regresará e irá montando el puzzle a la altura del pivote de su grupo. De esta forma irán saliendo todos sus componentes. Una vez finalizado el tiempo, los jueces comprobarán las fichas de cada puzzle y asignarán los puntos correspondientes dependiendo del número de fichas que tengan montadas.

#### **Sesión 2. ¡Jugamos todos!**

##### **LA PESCA**

##### **Materiales**

4 cañas (confeccionadas con ramas, lana e imanes); 4 sombreros de pescador o de agua; 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D); 4 cubos (identificados con las letras A, B, C, D); 1 colchoneta grande; unos 100 peces confeccionados con cartulina y un clip en la boca; otros, de plástico con un pequeño hierro en la boca.

### **Objetivo**

Conseguir pescar y meter en el cubo el mayor número de peces en el tiempo asignado.

### **Distribución**

Los grupos se colocan detrás de su pivote y de su cubo y enfrente del estanque (colchoneta). Los participantes deberán llevar puesto el sombrero que hará las veces de testigo en el relevo.

### **Desarrollo**

Al inicio del juego, las primeras personas de cada grupo salen hacia el estanque (colchoneta) con el sombrero puesto; allí cogen su caña imantada e intentarán pescar algún pez. Cuando lo consigan, lo retiran del anzuelo (imán), depositan la caña en el suelo y llevan el pez a su cubo; después le entregan el sombrero a la persona siguiente que saldrá y hará lo mismo. Cuando el tiempo finalice, los jueces contabilizarán los peces que haya en cada cubo, otorgarán puntos y volverán a llevarlos al estanque con la ayuda de los capitanes, dejando todo preparado para el siguiente grupo. Según el material, la puntuación es diferente: los peces de cartulina valen un punto y los de plástico, cinco

## **Sesión 3. ¡Formamos equipos!**

### **PELOTAS LOCAS**

#### **Materiales**

Muchas pelotas y balones de todo tipo, color y tamaño;– un listado para el juez con sus indicaciones; 4 cajas grandes (identificadas con las letras A, B, C, D); gimnasio o zona acotada con bancos u otro material.

#### **Objetivo**

Conseguir tener en las cajas o zonas asignadas el mayor número de pelotas o balones posibles.

#### **Distribución**

El juego se realiza en el gimnasio, colocados en dispersión por la sala tanto los participantes como los balones y pelotas.

#### **Desarrollo**

El juego consiste en recoger los balones y pelotas que haya en el gimnasio atendiendo siempre a las indicaciones que da el juez, quien manda recoger solamente aquellos que tengan determinada característica (por ejemplo: pelotas de tenis o balones azules). Cuando el tiempo finalice, los jueces contabilizarán el número que cada equipo haya conseguido meter en sus cajas y asignarán los puntos correspondientes. Pueden contarlos vaciando las cajas y así queda la prueba preparada para los siguientes grupos.

## **Sesión 4. ¡Respetamos las reglas!**

### **ALBAÑILES OLÍMPICOS**

#### **Materiales**

24 ladrillos de plástico; 4 marcas de salida hechas con cinta aislante enfrente de cada grupo;– 8 pivotes (identificados dos a dos con las letras A, B, C, D); 4 paletas de albañil, hechas con mangos de combas, alambre y cartón, que harán las veces de testigo.

#### **Objetivo**

Conseguir recorrer con la fila de ladrillos la mayor distancia posible hasta finalizar el tiempo.

#### **Distribución**

Se colocarán en fila detrás del pivote de salida a la altura de los ladrillos, que estarán colocados formando una torre.

#### **Desarrollo**

Cuando se indique el inicio del juego, la primera persona de cada grupo coge el primer ladrillo de la torre y lo coloca en el suelo a partir de la señal. Luego, continúa corriendo hasta el pivote que está enfrente de su grupo, allí gira alrededor de él y regresa a entregar el testigo (paleta) a la persona siguiente que hará lo mismo con el segundo ladrillo. Cuando se terminen los ladrillos de la torre, a quien le toque salir cogerá el primer ladrillo que se había colocado en el suelo y lo pasará hacia delante, intentando así que su fila de ladrillos vaya avanzando. Luego continuará realizando el recorrido marcado, es decir, continuar hasta el pivote, girar, volver y entregar el testigo y así sucesivamente con todos los participantes. Finalizado el tiempo, los jueces comprobarán lo que avanzaron las filas de ladrillos de cada grupo y otorgarán los puntos correspondientes. Después, los capitanes colocarán los ladrillos nuevamente en una torre en la línea de salida para el siguiente grupo.

## **Sesión 5. ¡Somos solidarios y tolerantes**

## **TRANSPORTE COLECTIVO**

### **Materiales**

8 cubos o papeleras (identificados de dos en dos con las letras A, B,C, D);– 4 telas grandes; aproximadamente unas 60 pelotas pequeñas de todo tipo (tenis, floorball, papel...), a razón de unas 15 por equipo.

### **Objetivo**

Conseguir trasladar el mayor número de pelotas, colectiva-mente, del cubo o papelera de partida al cubo o papelera que se tenga en frente.

### **Distribución**

Los grupos se colocarán a la altura de su cubo salida cogiendo la tela colectivamente y formando una especie de alfombra voladora.

### **Desarrollo**

Cuando se indique el inicio del juego, la persona encargada de cada grupo cogerá una pelota del cubo y la colocará encima de la tela. A continuación, correrá hacia el cubo situado enfrente para depositar allí la pelota; luego regresará para coger otra. Se deberán tener en cuenta las diferentes edades de los componentes de cada equipo para adecuar la velocidad y la carrera. Cuando el tiempo finalice, los jueces contabilizarán las pelotas transportadas, asignarán los puntos correspondientes y devolverán las pelotas a los cubos de salida con la ayuda de los capitanes

## **Sesión 6. ¡Reflexionamos Juntos**

## **TRANSPORTE CHINO**

### **Materiales**

8 cubos (identificados de dos en dos con las letras A, B, C, D); 8 picas; – unas 80 pelotas pequeñas, aproximadamente 20 por grupo (de tenis, pelotas blandas, de floorball, de papel de periódico...); 4 sombreros chinos hechos de cartulina.

### **Objetivo**

Conseguir entre todo el grupo trasladar el mayor número de pelotas desde el cubo de salida a otro cubo situado enfrente de este aproximadamente a unos 15 metros de distancia; se deben transportar de una en una y utilizando dos picas.

### **Distribución**

Todos los grupos se colocarán en hilera a la altura de su cubo de salida.

## **Desarrollo**

Cada grupo, provisto de dos picas para realizar el transporte chino, se colocará en fila detrás de su cubo, que contiene las pelotas que hay que trasladar. La primera persona de la fila llevará puesto el sombrero chino y hará pareja con la segundo; ambas llevan las picas. A la señal del inicio del juego, otra les colocará entre las picas una pelota que, con cuidado de no dejarla caer, llevarán hacia el cubo situado enfrente. Al llegar allí, depositarán la pelota y regresarán hacia su grupo. Quien iba en la parte de atrás se retira y se pone al final de su fila; quien ocupaba el primer puesto se quita el sombrero y pasa a ocupar el último lugar. Entonces entra un nuevo participante que se coloca en primer lugar y se pone el sombrero y continúan trasladando pelotas de un cubo a otro. No importa que los grupos sean pares o impares. Una vez finalizado el tiempo, los jueces contabilizarán las pelotas que cada grupo haya conseguido transportar y asignarán los puntos correspondientes. Después, con la ayuda de los capitanes, colocarán todas las pelotas en los cubos de salida para los próximos grupos.

## ANEXO B

### ENCUESTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO SEGUNDO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LICEO LA PRADERA DEL MUNICIPIO DE MONTERIA, CÓRDOBA

**Objetivo:** Indagar acerca de la relación que existe entre los miembros de la comunidad educativa de la básica primaria y sus relaciones interpersonales.

1. ¿Cuándo participas en juegos y actividades deportivas te diviertes?

SI ( ) NO ( ).

2. ¿Cuándo estás haciendo una tarea o jugando te esfuerzas y reconoces el esfuerzo de tus compañeros?

SI ( ) NO ( ).

3. ¿Cometes faltas para ganar el juego sin importar las consecuencias? SI ( ) NO ( ).

4. ¿Cuándo el árbitro se equivoca aceptas los errores?

Siempre ( ) Casi siempre ( ) algunas veces ( ) casi nunca ( ) Nunca ( )

5. ¿Aunque pierdas siempre felicitas a los ganadores? Si ( ) No ( )

6. ¿Cuándo ganas te burlas de los rivales o perdedores?

Siempre ( ) Casi siempre ( ) algunas veces ( ) casi nunca ( ) Nunca ( )

7. ¿Si ocurre un accidente o lesión del contrario detienes el juego para que lo atiendan?

Si ( ) NO ( ).

8. ¿Respetas las reglas del juego y tratas de no incumplirlas? SI ( ) NO ( ).

9. ¿Acepta los errores de los compañeros cometidos durante el juego? Si ( ) No ( )

10. ¿Reconoces tus propios errores sin culpar a los demás de tus fallos? Si ( ) No ( )

11. ¿Siempre que te cometen una falta en el juego te enfadas? SI ( ) NO ( ).

## ANEXO C

## Diario De Campo

Juego o deporte	Aspectos a observar	Interpretación
<p><b>Balón mano</b></p> <p>Es un deporte de equipo, que consiste en introducir el balón en la portería contraria. Las reglas básicas de este deporte son:</p> <p>_Solo se pueden utilizar las manos.</p> <p>_No se puede correr con el balón en las manos.</p> <p>_Para recuperar el balón no puede haber contacto físico con el jugador contrario.</p> <p>-En este juego se pone de manifiesto valores de solidaridad, compañerismo, respeto por el compañero, tolerancia.</p>	<p>Diversión</p> <p>Esfuerzo</p> <p>Relaciones interpersonales</p> <p>Reglas del juego</p> <p>Control emocional</p>	<p>Se observó durante el juego que los niños y niñas participaron en el juego, se divirtieron y recrearon.</p> <p>Hubo niños que dieron su mayor esfuerzo y voluntad mostrando una actitud positiva frente a su equipo.</p> <p>Algunos niños/as cometen reiteradas faltas a fin de conseguir ganar. Esto trae como consecuencia que no cumplan con las reglas del juego.</p> <p>Con relación a la aceptación de errores en su mayoría no admiten equivocarse y dirigen la culpa a un compañero de equipo o contrario.</p> <p>El equipo perdedor en ningún momento reconoció el triunfo del equipo adversario. No felicitaron a los ganadores. Algunos integrantes del equipo ganador se burlaron de los niños del equipo perdedor</p>
<p><b>Recolección de conos.</b></p> <p>Es un juego de relevos que consiste en recolectar unos conos de diferentes colores que se encuentran a cierta distancia de los participantes.</p> <p>_Cada grupo tiene que recolectar los conos del color que le corresponda y un participante puede transportar un cono únicamente.</p> <p>_Gana el grupo que recolecte primero los conos de su respectivo color.</p> <p>Los valores ha observar son: respeto por las diferencias individuales, tolerancia, solidaridad, altruismo, trabajo en equipo.</p>	<p>Respeto a las normas</p> <p>Solidaridad</p> <p>Tolerancia</p> <p>Respeto a las normas</p> <p>Trabajo en equipo</p> <p>Compañerismo</p>	<p>Cuando se presenta una caída de algunos de los jugadores no muestran solidaridad por los adversarios y hasta por los propios compañeros de equipo.</p> <p>En su mayoría aceptan las reglas de juego. Durante el juego algunos no acatan las normas y se agreden con mucha frecuencia. No muestran cuidado por el material de juego.</p> <p>No aceptan los errores y se tornan un tanto agresivo. En algunas ocasiones no acepta el grupo al que pertenece. Muestra en algunos pasajes del partido apoyo a los compañeros de equipo.</p> <p>Casi nadie acepta y valora la superioridad del rival. No logra controlar sus emociones y trasgrede la reglas reiteradamente.</p> <p>Algunos no demuestran tolerancia en algunos casos para obtener una ventaja</p>
<p><b>Mini futbol.</b></p> <p>Es un juego de equipo, adaptado del futbol donde se trata de introducir el balón en la portería contraria y solo se</p>		



<p>utilizan los pies. Las reglas son las mismas del fútbol.</p> <p>Valores: respetar las condiciones de cada jugador, colaboración, trabajo en equipo, empatía, tolerancia, responsabilidad, cumplimiento.</p>		<p>En algunos momentos de los juegos en su afán por ganar no se respetó las condiciones de cada jugador; se apreciaron los antivalores</p> <p>Según lo observado y analizado se llega a concluir que en la formación de los grupos y el desarrollo del juego, no aceptan que una vez conformado los grupos se le cambie a un nuevo grupo muestran su inconformidad para conformar equipos con otros compañeros. Se pudo examinar que se mostraron muy participativos y colaborativo.</p> <p>En cuanto No se respetan y Necesitan de la mediación del profesor.</p> <p>Muchos de los participantes No aceptan y cumplen las normas. Se mostró poco compañerismo y solidaridad una vez finalizado el juego tanto con los compañeros como con los adversarios.</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Registro fotográfico



Encuesta aplicada a niños y niñas de segundo grado de la institución educativa Liceo La Pradera



Actividad de observación No 1



Actividad de observación No. 2



Actividad de observación No. 3



Actividad de observación No. 4